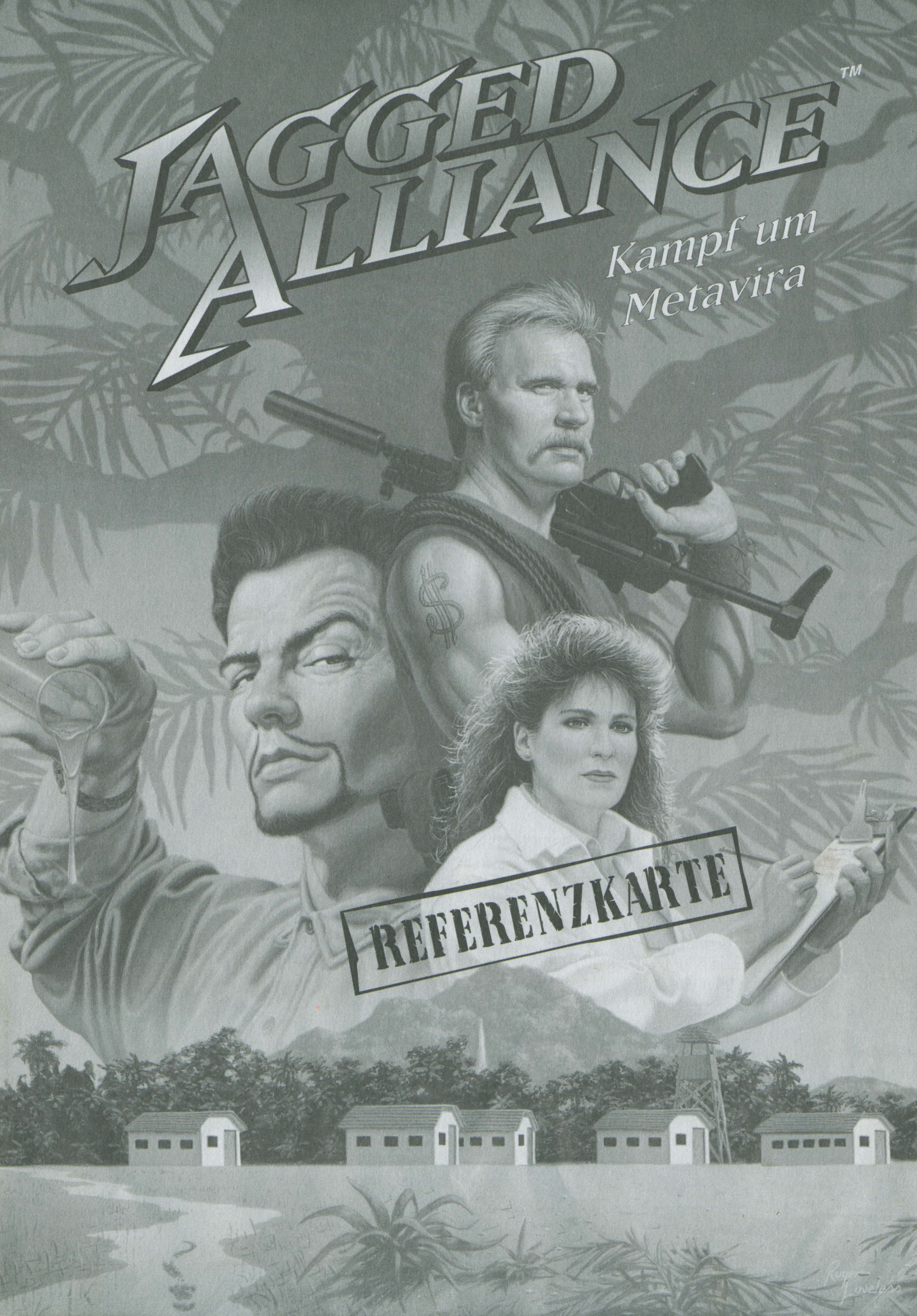

JAGGED ALLIANCE™
Kampf um Metavira
REFERENZKARTE

JAGGED ALLIANCE

INSTALLATIONSANWEISUNG UND REFERENZKARTE

Willkommen zu Jagged Alliance. In dieser Referenzkarte finden Sie alle Informationen, die Sie benötigen, um Jagged Alliance zu installieren und sich schnell ins Geschehen zu stürzen. Sollten Sie Probleme bei der Installation haben, finden Sie im Abschnitt „Problemlösungen" nützliche Hinweise.

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN

IBM oder 100% kompatibler PC
486/33+ MHz Prozessor
PC/MS-DOS 5.0 oder höher
4 MB RAM
15 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte
VGA mit 256 Farben,
Maus
CD ROM-Laufwerk (für die CD-Version)

EMPFOHLENE SYSTEMAUSSTATTUNG

8 MB RAM
38 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte
AdLib, Soundblaster Pro/16/AWE-32 oder 100% kompatible Soundkarte, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Roland MT32/LAPC-1, MPU401-Interface General MIDI

INSTALLATION

1. Legen Sie die CD in Ihr CD ROM-Laufwerk oder die erste Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk. Wechseln Sie auf das entsprechende Laufwerk, z.B. A: bei einem Diskettenlaufwerk oder E: bei einem CD-ROM-Laufwerk.
2. Geben Sie nun INSTALL ein und drücken Sie die Eingabetaste. Daraufhin startet das Installationsprogramm von Jagged Alliance.
3. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und legen Sie ggf. die anderen Disketten ein.

ÜBERPRÜFUNG DES FREIEN SPEICHERS

Jagged Alliance benötigt mindestens 3,5 MB XMS-Speicher, um einen einwandfreien Spielablauf zu garantieren. Sollte Ihr Rechner nur 4 MB Hauptspeicher besitzen, bedeutet das, daß Jagged Alliance Teile des Programms auf Festplatte „auslagern" muß. Dazu müssen Sie mindestens 2,5 MB XMS-Speicher haben und auf Ihrer Festplatte müssen mindestens 8 MB freier Speicherplatz vorhanden sein. Danach müssen Sie das Programm mit JAVM [ENTER] starten. STELLEN SIE VORHER SICHER, DASS SIE GENÜGEND SPEICHER FREI HABEN! Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Geben Sie MEM ein und drücken Sie [ENTER].
2. Suchen Sie nach den Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm". Dort muß eine Zahl stehen, die mindestens 409,600 (400K) erreicht.
3. Suchen Sie in der Tabelle Speichertyp nach der Zeile „Erweiterung (XMS)". Dort muß in der Spalte „Frei" eine Zahl stehen, die mindestens 2500K erreicht.

JAGGED ALLIANCE STARTEN

Die I.V.S. wartet und das Leben Millionen Unschuldiger liegt in Ihren Händen.

1. Wechseln Sie in das Installationsverzeichnis von Jagged Alliance. Dazu geben Sie z.B. CD JAGGED ein und drücken die Eingabetaste.
2. Wenn Sie 8 MB oder mehr RAM haben, starten Sie das Spiel mit JA [ENTER]. Wenn Sie weniger als 8 MB RAM haben, müssen Sie das Spiel mit JAVM starten.

Sollten Sie Probleme mit der Installation oder dem Spiel selber haben, lesen Sie im Abschnitt „Problemlösungen" nach.

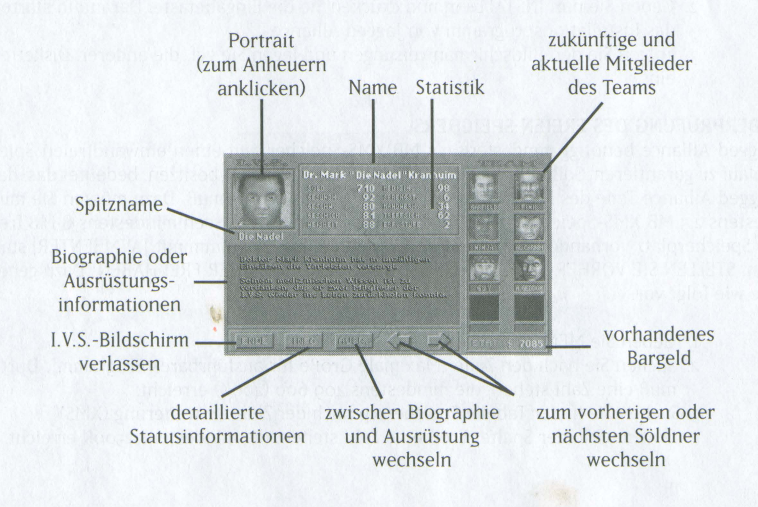
SCHNELLSTART

In diesem Abschnitt finden Sie alle Informationen, die Sie brauchen, um Söldner anzuheuern, sie auf die erste Mission vorzubereiten und ins Feld zu schicken. Da Sie auf dieser Referenzkarte nur Kurzanweisungen (aus der Reihe „Wie packe ich eine fette Anleitung auf wenig Seiten") finden, werden Sie vielleicht noch einige Fragen haben. In diesem Fall können Sie immer noch die Anleitung zur Hand nehmen.

SCHRITT 1 & 2: KONTAKT MIT DER I.V.S. AUFNEHMEN UND SÖLDNER ANHEUERN.

Ehe Sie irgendwas erreichen können, müssen Sie Söldner anheuern, die Santino einheizen (Es steht eine vorgefertigte Gruppe zur Verfügung, die Sie finden, wenn Sie im Kalender „Spielstand laden" anwählen).

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf den Laptop, um die I.V.S. zu kontakten.
2. Mit den Pfeiltasten können Sie sich die verschiedenen Söldner ansehen.
3. Klicken Sie das Portrait an, um dem angewählten Söldner einen Kontrakt anzubieten. Bedenken Sie, daß einige Söldner vielleicht noch nicht erschwinglich sind. Achten Sie darauf, eine gute Auswahl an Spezialfähigkeiten zusammenzustellen.

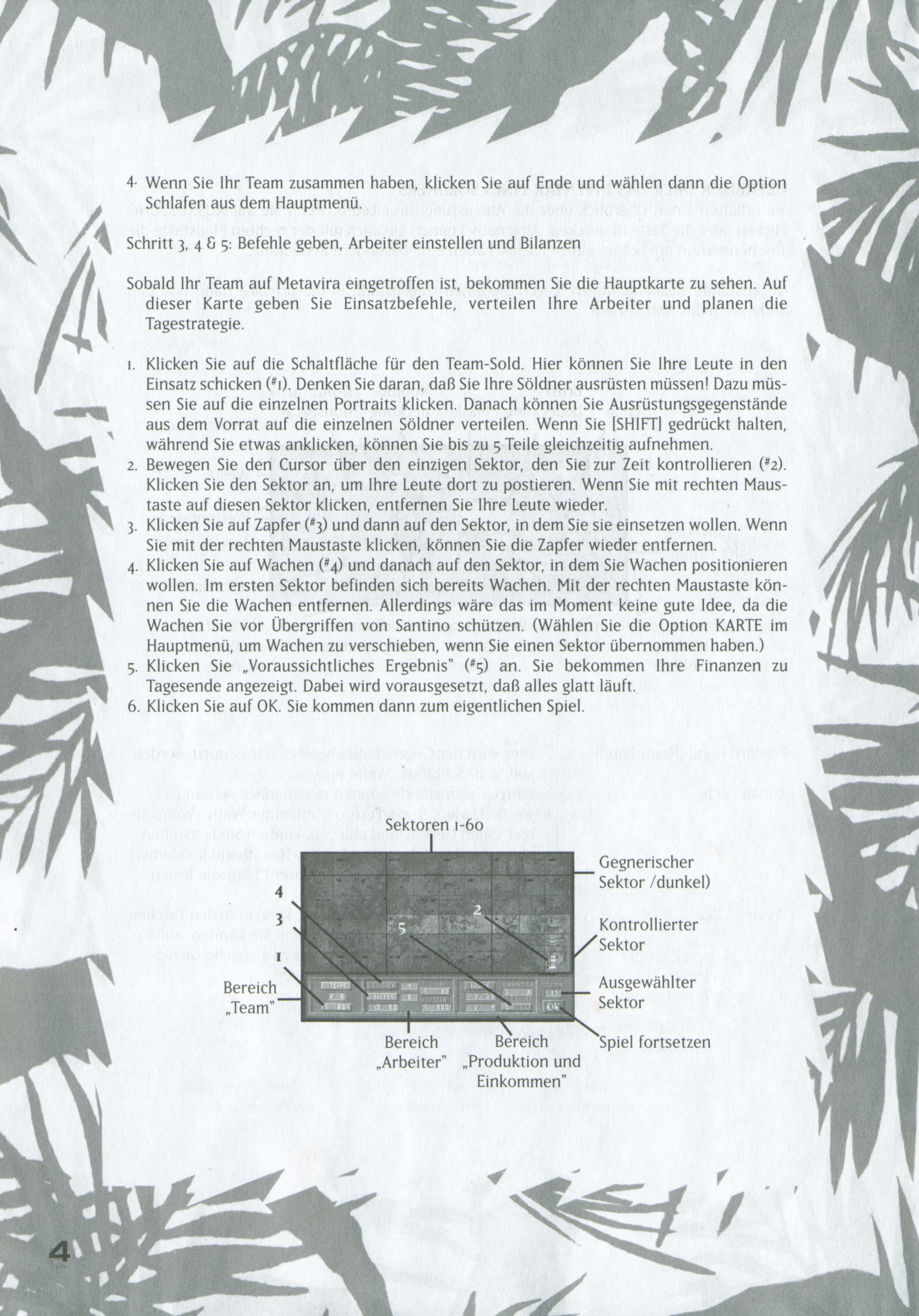


4. Wenn Sie Ihr Team zusammen haben, klicken Sie auf Ende und wählen dann die Option Schlafen aus dem Hauptmenü.

Schritt 3, 4 & 5: Befehle geben, Arbeiter einstellen und Bilanzen

Sobald Ihr Team auf Metavira eingetroffen ist, bekommen Sie die Hauptkarte zu sehen. Auf dieser Karte geben Sie Einsatzbefehle, verteilen Ihre Arbeiter und planen die Tagesstrategie.

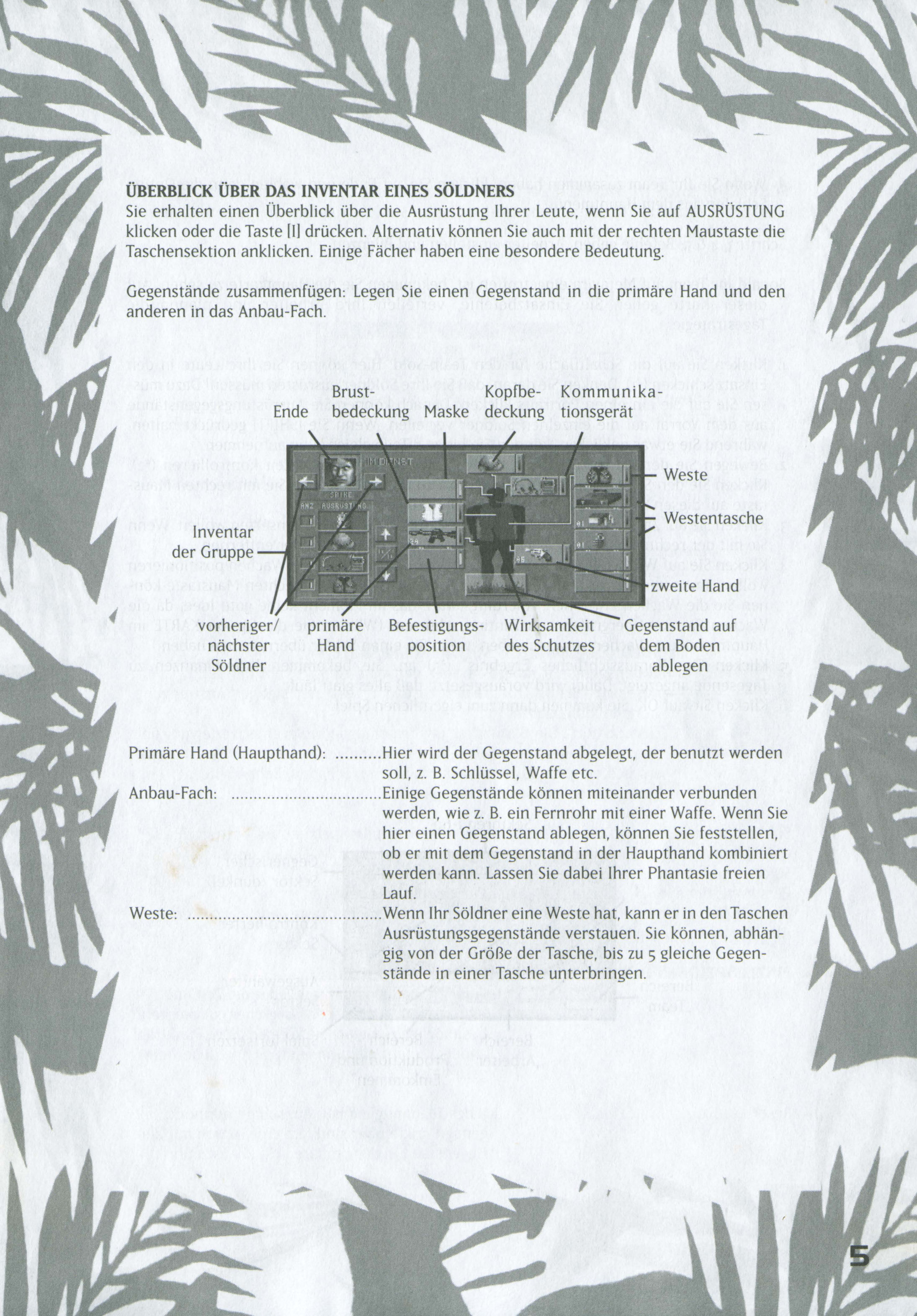
1. Klicken Sie auf die Schaltfläche für den Team-Sold. Hier können Sie Ihre Leute in den Einsatz schicken (#1). Denken Sie daran, daß Sie Ihre Söldner ausrüsten müssen! Dazu müssen Sie auf die einzelnen Portraits klicken. Danach können Sie Ausrüstungsgegenstände aus dem Vorrat auf die einzelnen Söldner verteilen. Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten, während Sie etwas anklicken, können Sie bis zu 5 Teile gleichzeitig aufnehmen.
2. Bewegen Sie den Cursor über den einzigen Sektor, den Sie zur Zeit kontrollieren (#2). Klicken Sie den Sektor an, um Ihre Leute dort zu postieren. Wenn Sie mit rechten Maustaste auf diesen Sektor klicken, entfernen Sie Ihre Leute wieder.
3. Klicken Sie auf Zapfer (#3) und dann auf den Sektor, in dem Sie sie einsetzen wollen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, können Sie die Zapfer wieder entfernen.
4. Klicken Sie auf Wachen (#4) und danach auf den Sektor, in dem Sie Wachen positionieren wollen. Im ersten Sektor befinden sich bereits Wachen. Mit der rechten Maustaste können Sie die Wachen entfernen. Allerdings wäre das im Moment keine gute Idee, da die Wachen Sie vor Übergriffen von Santino schützen. (Wählen Sie die Option KARTE im Hauptmenü, um Wachen zu verschieben, wenn Sie einen Sektor übernommen haben.)
5. Klicken Sie „Voraussichtliches Ergebnis" (#5) an. Sie bekommen Ihre Finanzen zu Tagesende angezeigt. Dabei wird vorausgesetzt, daß alles glatt läuft.
6. Klicken Sie auf OK. Sie kommen dann zum eigentlichen Spiel.



ÜBERBLICK ÜBER DAS INVENTAR EINES SÖLDNERS

Sie erhalten einen Überblick über die Ausrüstung Ihrer Leute, wenn Sie auf AUSRÜSTUNG klicken oder die Taste [I] drücken. Alternativ können Sie auch mit der rechten Maustaste die Taschensektion anklicken. Einige Fächer haben eine besondere Bedeutung.

Gegenstände zusammenfügen: Legen Sie einen Gegenstand in die primäre Hand und den anderen in das Anbau-Fach.



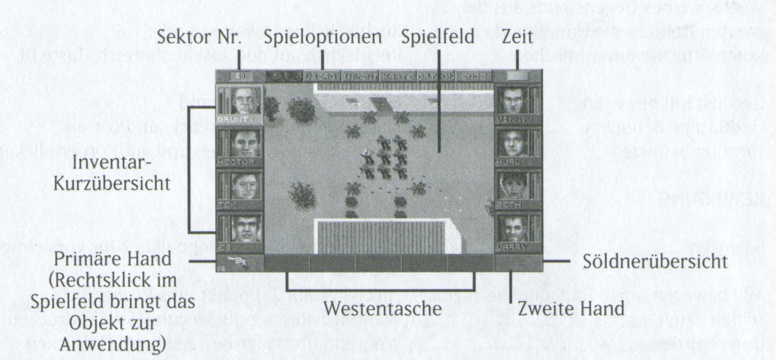
Primäre Hand (Haupthand): ....Hier wird der Gegenstand abgelegt, der benutzt werden soll, z. B. Schlüssel, Waffe etc.

Anbau-Fach: ....Einige Gegenstände können miteinander verbunden werden, wie z. B. ein Fernrohr mit einer Waffe. Wenn Sie hier einen Gegenstand ablegen, können Sie feststellen, ob er mit dem Gegenstand in der Haupthand kombiniert werden kann. Lassen Sie dabei Ihrer Phantasie freien Lauf.

Weste: ....Wenn Ihr Söldner eine Weste hat, kann er in den Taschen Ausrüstungsgegenstände verstauen. Sie können, abhängig von der Größe der Tasche, bis zu 5 gleiche Gegenstände in einer Tasche unterbringen.



SCHRITT 6: RAUS IN DIE FREIE NATUR
Hier geht's endlich zur Sache! Wenn Sie im Einsatz sind, bekommen Sie folgendes Bild zu sehen, in dem Sie alle Aktionen steuern können.



SÖLDNERAUSWAHL & SÖLDNERÜBERSICHT



Aktionspunkte (Orange): Anzeige der Aktionspunkte pro Runde
Ausdauer (Blau): Anzeige der Ausdauer. Fällt mit stetiger Anstrengung, steigt in Ruhepausen.
Zustand (Rot): Die Gesundheit des Teammitglieds. Bei einer Verletzung fällt der Balken und hinterläßt einen „Merker". Unbehandelte Verletzungen erscheinen gelb und verursachen weiteren Schaden. Behandelte Verletzungen werden pink dargestellt.

Söldner auswählen: .... Figur anklicken, Doppelklick auf Portrait, [F1]-[F8]
Gefechtsmodus oder Leise: .... Rechtsklick auf Portrait, Option anwählen
Söldner finden: .... Linksklick auf Portrait
Person bestimmen: .... Cursor auf Figur bewegen
Aktuelle Werte eines Mitglieds ansehen: ... Balken anklicken und Taste gedrückt halten
Alle Werte eines Mitglieds ansehen: .... [S] drücken

EINZELOPTIONEN DER SÖLDNER (RECHTSKLICK AUF ANZEIGE)

Zielen: .... Standardmäßig nimmt sich jeder die Zeit und Aktionspunkte, um seinen Fähigkeiten entsprechend bestmöglich zu zielen. Sie können diese Punktzahl ändern, sofern nicht ohnehin „Schnellfeuer" ein gestellt ist.

Reserve: .... Jedes Teammitglied hält an, sobald nur noch genug Punkte über sind, um eine Aktion mit dem Gegenstand in der primären Hand auszuführen.

Leise: .... Damit wird die Sprachausgabe der Söldner ein- und ausgeschaltet.

INVENTAR

Wechsel eines Gegenstands aus der zweiten Hand in die Haupthand: .... Rechtsklick auf zweite Hand.
Komplettes Inventar ansehen: .... Rechtsklick auf den Taschenbereich, Taste [I], Ausrüstung anklicken
Gegenstand bewegen: .... Linksklick auf Gegenstand
Feldflasche benutzen: .... Flasche nehmen, Linksklick auf Portrait
Tarnung benutzen: .... Tarnausrüstung nehmen und auf Körper klicken

BEWEGUNG

Bewegen: .... Zielpunkt anklicken (Doppelklick für vorsichtige Bewegung)
Alle bewegen (nicht im Kampf verfügbar!): Linksklick auf Zielpunkt plus Rechtsklick
Schleichen: .... Während normaler Bewegung [SHIFT] drücken
Unterstützen: .... Während normaler Bewegung [ALT] drücken
Kriechen: .... [ALT] bei der Anwahl eines Söldners gedrückt halten
Blickrichtung ändern: .... Rechtsklick in die Richtung und dann Linksklick
In anderen Sektor wechseln: .... Alle Söldner an die Sektorgrenze bringen und [T] drücken oder Überqueren anklicken oder linksklicken, Taste gedrückt halten und in gewünschte Richtung ziehen.
Positionen tauschen: .... Cursor über Mitglied bringen, mit dem getauscht werden soll.

SUCHEN UND UNTERSUCHEN

In Jagged Alliance suchen und untersuchen Sie Objekte mit Augen und Händen (überrascht?). Also ist der Hand-Cursor extrem wichtig. Sollte jemand aus dem Team etwas entdecken, erhalten Sie eine Meldung und es erscheint ein weißer Kreis um das Objekt. Es kann allerdings sein, daß Sie nach versteckten Sachen etwas länger suchen müssen.

Hand-Cursor aktivieren: .... Taste [STRG] drücken oder Cursor ein paar Sekunden an einer Stelle lassen, wo er als „X" erscheint, z. B. Schränke oder Wände.
Türen öffnen: .... Cursor auf eine Tür bewegen und klicken.
Objekte oder Schilder vergrößern: .... Cursor über Objekt bewegen und [STRG] oder [Z] drücken oder Rechtsklick.
Objekte aufnehmen: .... Cursor über Objekt bewegen und Linksklick.
Blaue Flaggen: .... Wenn ein Teammitglied ein vergrabenes Objekt entdeckt, wird dort eine blaue Flagge gesetzt. Klicken Sie die Flagge an, wird das Objekt entschärft oder ausgegraben.



GEGENSTÄNDE BENUTZEN
Der Gegenstand in der primären Hand eines Teammitglieds kann immer benutzt werden. Einige Gegenstände haben besondere Verwendungszwecke, wie zum Beispiel ein Verbandskasten. Wenn Sie einen Gegenstand in der primären Hand benutzen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Daraufhin ändert der Cursor seine Form, um den derzeitigen Verwendungszweck anzuzeigen. Im Falle des Verbandskastens wäre das ein „rotes Kreuz". Als nächstes müssen Sie ein Ziel für die Anwendung auswählen. Klicken Sie einfach einen Punkt mit der linken Maustaste an.
In der folgenden Liste finden Sie die am häufigsten verwendeten Cursorarten. Wenn Sie neue Gegenstände finden, werden Sie auch neue Cursor sehen, aber wir wollen ja noch nicht alles verraten...

Anwahl. Wählen Sie einen anderen Gegenstand oder eine Person als Ziel.

Das große X. Keine sinnvolle Option.

OK. Kommando angenommen.

Werfen, z. B. Granaten.

Zielen.

Messer benutzen. Im Wasser wird automatisch ein Messer benutzt.

Dietriche benutzen.

Schlüssel benutzen.

Keine Verwendung (*) oder Mitglied ist bewußtlos.

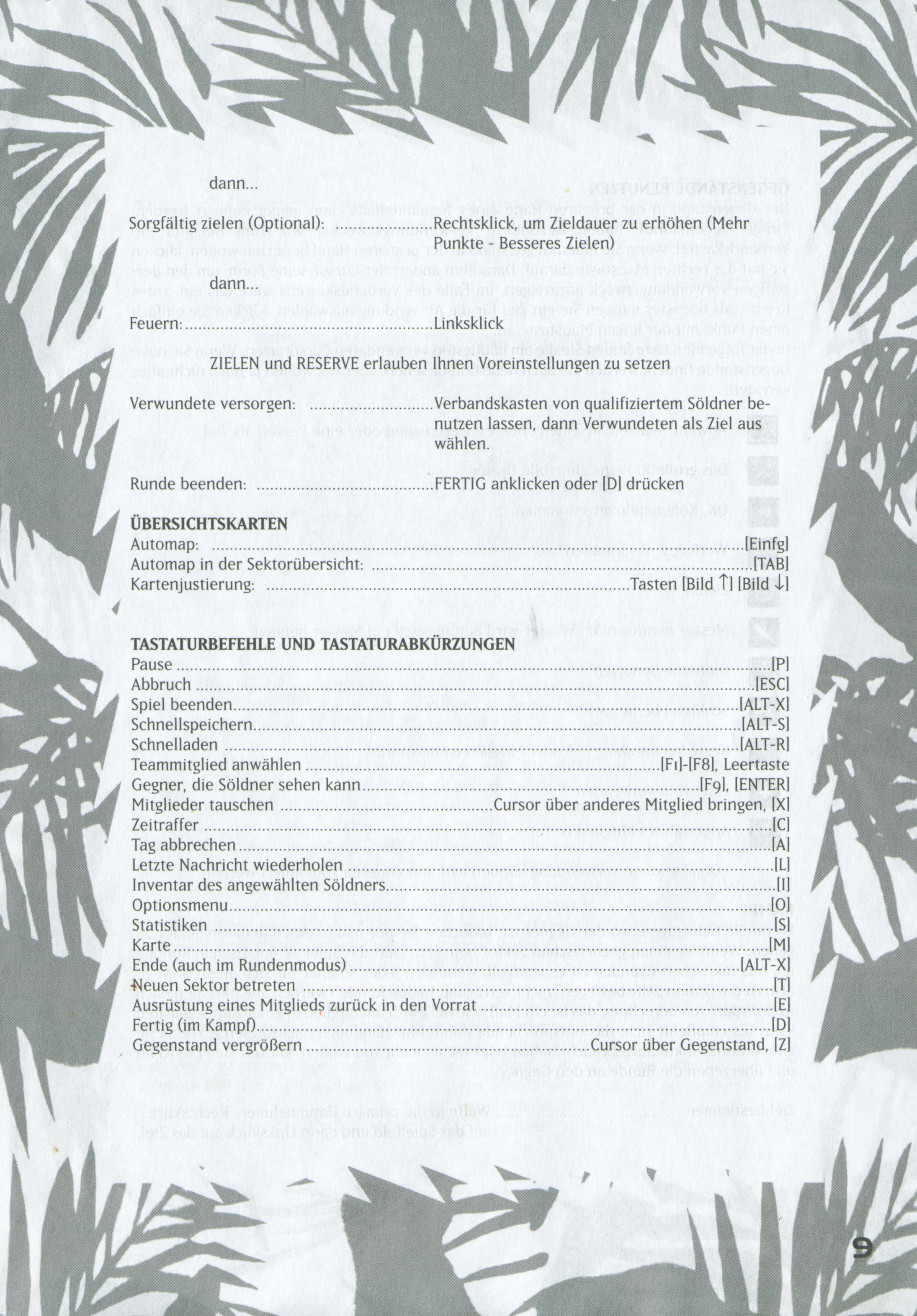
Erste Hilfe anwenden

Angewähltes Mitglied ist tot.

* Objekte ohne Verwendung können evtl. mit anderen kombiniert werden.

KAMPF
Wenn Sie sich fragen, wo der Gegner ist, brauchen Sie nur mal in einen anderen Sektor zu gehen. Wenn Sie einen gegnerischen Sektor betreten, läuft das Spiel automatisch in Runden ab. Aus taktischen Gründen ist es sinnvoll, wenn sich jeder Söldner für sich allein bewegt, also ist die Option „Alle bewegen" nicht verfügbar. In den Runden werden alle Aktionen nach Aktionspunkten berechnet, das ist ein Maß, wieviel ein Teammitglied in einer Runde machen kann (Es empfiehlt sich, das entsprechende Kapitel im Handbuch nachzulesen.). Wenn Sie alle Aktionspunkte aufgebraucht haben oder nichts mehr tun wollen, klicken Sie FERTIG an und übergeben die Runde an den Gegner.

Ziel bestimmen: .... Waffe in die primäre Hand nehmen, Rechtsklick auf das Spielfeld und dann Linksklick auf das Ziel.



dann...

Sorgfältig zielen (Optional): ....Rechtsklick, um Zieldauer zu erhöhen (Mehr Punkte - Besseres Zielen)

dann...

Feuern:...Linksklick

ZIELEN und RESERVE erlauben Ihnen Voreinstellungen zu setzen

Verwundete versorgen: ....Verbandskasten von qualifiziertem Söldner benutzen lassen, dann Verwundeten als Ziel aus wählen.

Runde beenden: ....FERTIG anklicken oder [D] drücken

ÜBERSICHTSKARTEN

Automap: ....[Einfg]
Automap in der Sektorübersicht: ....[TAB]
Kartenjustierung: ....Tasten [Bild ↑] [Bild ↓]

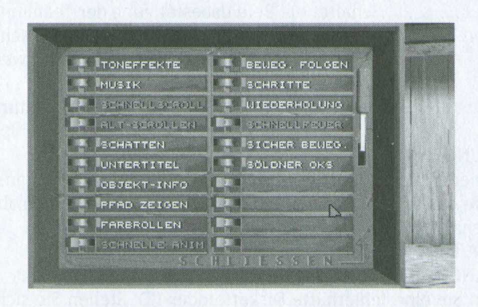
TASTATURBEFEHLE UND TASTATURABKÜRZUNGEN

Pause ....[P]
Abbruch ....[ESC]
Spiel beenden...[ALT-X]
Schnellspeichern...[ALT-S]
Schnelladen ....[ALT-R]
Teammitglied anwählen ....[F1]-[F8], Leertaste
Gegner, die Söldner sehen kann..[F9], [ENTER]
Mitglieder tauschen ....Cursor über anderes Mitglied bringen, [X]
Zeitraffer ....[C]
Tag abbrechen...[A]
Letzte Nachricht wiederholen ....[L]
Inventar des angewählten Söldners...[I]
Optionsmenu...[O]
Statistiken ....[S]
Karte ....[M]
Ende (auch im Rundenmodus) ....[ALT-X]
Neuen Sektor betreten ....[T]
Ausrüstung eines Mitglieds zurück in den Vorrat ....[E]
Fertig (im Kampf) ....[D]
Gegenstand vergrößern ....Cursor über Gegenstand, [Z]

DAS OPTIONSMENÜ

Das Optionsmenü enthält alle Einstellungen, die Sie anderweitig nicht beeinflußen können. Legen Sie einfach den entsprechenden Schalter um, wenn Sie eine Option an- oder ausschalten wollen.

DIE OPTIONEN



Toneffekte: Schaltet die Soundeffekte an oder aus. Im Spiel können Sie mit [+] oder [-] die Lautstärke einstellen.

Musik: Schaltet die die Musik an oder aus. Im Spiel können Sie mit [,] oder [.] die Lautstärke einstellen.

Schnellscrollen: Schaltet zwischen schnellem und normalem Scrolling hin und her. Für langsame Rechner empfiehlt es sich, die Option anzuschalten. Bei schnelleren Rechnern besteht die Gefahr eines „Peitscheneffekts".

[ALT]-Scrollen: Der Bildschirm scrollt normalerweise mit einer leichten Pause weiter. Wenn Sie [ALT] gedrückt halten, wird diese Pause ausgelassen. Ist diese Option eingeschaltet, bleibt der Bildschirm stehen und scrollt nur, wenn [ALT] gedrückt wird.

Schatten: Schaltet die Schatten unter den Objekten an oder aus. Für langsamere Rechner empfiehlt es sich, diese Option abzuschalten.

Untertitel: Schaltet die Untertitel an oder aus. Wenn die Soundeffekte abgeschaltet sind, werden immer Untertitel eingeblendet.

Objekt-Info: Ist diese Option an, bekommen Sie immer Beschreibungen der Objekte, selbst wenn die Untertitel abgeschaltet sind.

Pfad zeigen: Mit dieser Option können Sie den geplanten Weg eines Söldners sehen.

Farbrollen: Kontrolliert die Animationen von Wasser und anderen Objekten. Auf langsameren Rechnern empfiehlt es sich, die Option abzuschalten.

Schnelle Animationen: Ist diese Option an, werden die Animationen schneller abgespielt.

Bewegung folgen: Ist diese Option aus, folgt der Bildschirm nicht den Bewegungen der Teammitglieder.

Schritte: Damit schalten Sie die Schrittgeräusche an oder aus.

Wiederholung: ....Damit schalten Sie die die Wiederholung am Ende eines Tages an oder aus.
Schnellfeuer: ....Damit wird automatisch, basierend auf Ihrer „Zielen"-Einstellung, gefeuert, ohne daß Sie noch nachträglich die Zielgenauigkeit justieren müssen.
Sicheres Bewegen: ....Ist diese Option an, müssen Sie den Zielpunkt doppelt anklicken, um die Bewegung zu bestätigen.
Söldner OKs: ....Schaltet die Befehlsbestätigung der Teammitglieder an oder aus.
Schnellspeichern:.............Damit können Sie ein laufendes Spiel speichern (Allerdings nicht im Kampf, wo Sie nur speichern können, wenn Sie [ALT-X] drücken).
Schnelladen: ....Damit können Sie einen Quicksave-Spielstand wieder laden.

PROBLEMLÖSUNGEN

Es klappt mal wieder nichts, und Sie wünschen sich, daß die Waffen aus Jagged Alliance echt wären, damit Sie das Problem endgültig beseitigen können? Kein Problem! Wir bringen Sie wieder ins Geschäft!

JAGGED ALLIANCE MELDET EINEN DISKFEHLER.

Vielleicht haben Sie eine fehlerhafte Diskette oder CD. Stellen Sie sicher, daß das Problem nicht bei Ihrem CD ROM- oder Diskettenlaufwerk liegt und prüfen Sie, ob die CD staub- und kratzerfrei ist. Sollten das alles nichts nutzen, können Sie zu Ihrem Händler gehen und das gerade erstandene Spiel umtauschen oder Sie schicken es an uns mit einer kurzen Notiz und einer Kopie des Kaufbelegs. Wir tauschen die neuen Datenträger dann kostenlos um, schließlich sind wir nicht so finstere Gesellen, wie Santino und seine Leute. Nach längerer Benutzung können wir Ihnen diesen Service jedoch nicht mehr anbieten.

DIE INSTALLATION LIEF PROBLEMLOS, ABER DAS SPIEL STARTET NICHT.

Vielleicht reicht Ihr XMS-Speicher nicht. Geben Sie an der Eingabeaufforderung MEM ein, um es rauszufinden. Jagged Alliance braucht mindestens 3,5 MB XMS. Sollten Sie weniger haben, müssen Sie das Spiel mit dem Befehl JAVM starten. Sollten Sie mehr als 4 MB Hauptspeicher haben, aber der XMS-Speicher reicht trotzdem nicht, müssen Sie Ihr System umkonfigurieren. Wenn Sie das Spiel mit JAVM starten, müssen Sie mit Geschwindigkeitseinbußen rechnen. Obwohl Jagged Alliance keine allzu hohen Speicheranforderungen stellt, sollten Sie sowenig wie nötig speicherresidente Programme laden, da diese die Ausführung des Spiels behindern könnten.

ICH SEHE EINEN GEGNER UND DANN VERSCHWINDET ER WIEDER!

Bedenken Sie, daß Sie nur das sehen, was Ihre Söldner sehen. Der Gegner ist einfach aus dem Blickfeld verschwunden. Sie wissen, daß er da ist und Ihr Söldner weiß, daß er da ist, aber der Gegner war einfach nicht lange genug zu sehen.

EINIGE TECHNISCHE ANMERKUNGEN

Grafikadapter: Wir haben uns bemüht Jagged Alliance auf den meisten gängigen Grafikkarten zu testen. Aufgrund der Unzahl der auf dem Markt befindlicher Adapter kann es bei einigen wenigen Exotenkarten zu Problemen mit der Grafikdarstellung kommen. Dies liegt dann an der Grafikkarte bzw. deren Einstellung. Bitte wenden Sie sich in diesem Fall an Ihren Fachhändler oder den Hersteller der Karte.

Betriebssysteme: Jagged Alliance wurde entwickelt und getestet für MS-DOS (5.0, 6.0, 6.20, 6.22). Eine einwandfreie Lauffähigkeit auf anderen Systemen (Novell-DOS, DR-DOS, OS/2, Win-95) können wir nicht garantieren. Bitte starten oder installieren Sie Jagged Alliance bitte auch nicht unter MS-Windows. Ebenfalls nicht unbedingt empfehlen können wir den Einsatz eines Festplattenkomprimierers (Doublespace, Drivespace, Stacker).

Soundkarten: Wie Sie bestimmt schon (leidvoll) erfahren mußten, konnten sich die Soundkartenhersteller noch nicht auf Standards einigen. Deshalb empfehlen wir den Einsatz einer Original Creative Labs Soundblasterkarte. Einige Klonkarten sind möglicherweise nicht zu 100% kompatibel. Dann könnte es im Ausnahmefall zu Problemen kommen. Konsultieren Sie jedoch in jedem Fall vorher das Handbuch Ihrer Soundkarte oder kontaktieren Sie Ihren Händler.

SYSTEM-ABSTÜRZE

In einigen Fällen kann es in Verbindung mit SMARTDRV bei Zugriffen auf die Festplatte (z.B. beim Speichern und Laden von Spielständen) zu Abstürzen kommen. Der Grund dafür kann in Kompatibilitätsproblemen Ihres Systems liegen. Sollte das der Fall sein, setzen Sie einfach ein REM vor die Zeile in Ihrer AUTOEXEC.BAT, wo SMARTDRV geladen wird.

SYSTEMABSTÜRZE OHNE SMARTDRV

Wir hoffen, daß dieser Eintrag eigentlich überflüssig ist. Wir haben dieses Baby auf ungefähr einer Gazillion Systemen getestet und alle Fallen entfernt, die uns Santino gestellt hat. Sollten Sie auf eine gestoßen sein, die wir vielleicht übersehen haben, können Sie sich an unseren technischen Kundendienst wenden. Halten Sie bei Ihrem Anruf Informationen über Ihre Systemkonfiguration und alle Informationen bezüglich des eigentlichen Problems bereit.

HEY! HIER PASSIEREN MERKWÜRDIGE DINGE!

Sollte das Spiel scheinbar hängen bleiben, versuchen Sie es erstmal mit der Taste [ESC]. Sollte das keine Ergebnisse bringen, versuchen Sie es mit der Tastenkombination [STRG-F], allerdings nur, wenn Sie wirklich sicher sind, daß es keine andere Möglichkeit mehr gibt. Unter normalen Umständen kann diese Kombination zu unvorhersehbaren Ergebnissen führen, die das Spiel stark beeinflussen.

DIE WICHTIGSTEN NUMMERN IN DER ÜBERSICHT:

Technischer Kundendienst

Sollten Sie technische Probleme mit Jagged Alliance haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst. Telefon: 0 21 31 - 965 152, 155 oder 110 (montags bis freitags 8.30 - 16.00 Uhr).

Hotline

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 16.00 - 18.00 Uhr. Telefon: 0 21 31 - 965 111. Bitte haben Sie etwas Geduld.
24-Stunden-Mailbox: 0 21 31 - 96 52 22.

Bestellservice

Wenn Sie sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette interessieren oder gerne einen Katalog bestellen möchten, wenden Sie sich direkt an unseren Bestellservice. Montags bis freitags von 8.30 bis 16.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 2131 - 965 113.